

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Balai Riset dan Standardisasi Industri Kota Palembang yang sebelumnya di kenal sebagai Balai Penelitian dan Pengembangan Industri Kota Palembang adalah unit pelaksana teknis di lingkungan kementerian perindustrian yang berada di bawah Badan Pengkajian kebijakan mutu dan iklim industri kementerian perindustrian. Secara definitif, institusi ini diresmikan pada tahun 1981 berdasarkan SK. Menperin No. 357/M/SK/8/1980 Tanggal 26 Agustus 1980 Sebagai Balai penelitian dan pengembangan Industri. Setelah itu institusi ini berganti nama menjadi baristand Industri dan perdagangan Palembang berdasarkan SK Menperidag No. 784/MPP/Kep/11/2002 Tanggal 29 November 2002 Kemudian berdasarkan peraturan kementerian perindustrian No. 49/MIND/PER/6/2006 tanggal 29 Juni 2016, Berganti nama menjadi baristand Industri Palembang.

Banyak petani karet di Indonesia belum mengetahui tentang bagaimana menjadikan karet mentah yang bermutu dengan alasan ada penyebabnya, Penyebab utama rendahnya mutu bokar adalah sistem jual-beli bokar masih berdasarkan bobot basah, terutama transaksi jual beli di tingkat petani. Umumnya petani tidak menjual bokar langsung ke pabrik karet remah tetapi kepada pedagang-pedagang penampung bokar yang lebih dikenal dengan istilah “toke karet atau getah”.(Warta Perkaretan., 2015) Pedagang-pedagang ini nantinya akan menjual langsung ke pabrik karet remah. Sebagai akibatnya, petani cenderung untuk melakukan hal-hal yang dapat meningkatkan bobot dari bokar yang akan mereka jual. Tindakan-tindakan yang dilakukan petani diantaranya. 1) Merendam bokar di dalam kolam- kolam buatan atau merendam bokar di sungai-sungai. Menurut hasil survey di Sumatera Selatan, 48 % petani masih merendam bokarnya (Syarifa.,2015).

Persyaratan umum untuk menghasilkan bokar bermutu tinggi adalah Bokar harus murni, tidak ditambahkan bahan bukan karet (tatal, daun, ranting, pasir, vulkanisat dll), Menggunakan bahan pembeku (koagulan anjuran) berupa asam semut atau Deorub, Menggunakan tempat pembekuan yang standar (dapat berupa kotak plastik yang tahan rapuh/retak), dan tidak dilakukan pada lobang tanah, dan bokar disimpan di tempat khusus/gudang yang terlindungi dari sinar matahari dan tidak direndam. (Syarifa.,2015)..

Baristand Industri Palembang sebagai salah satu Unit Pelayanan Teknis di lingkungan Badan Penelitian dan Pengembangan Industri Kementrian Perindustrian terus berupaya untuk memberikan pelayanan yang terbaik dalam melaksanakan kegiatan dalam Pelatihan dan konsultasi yang di tujukan kepada petani-petani karet. Namun saat ini masih banyak masyarakat atau Petani-petani karet yang belum banyak tahu tentang pengeolahan karet yang baik dan pengelolaan karet yang daya jualnya lebih tinggi,Baristand Industri Palembang hanya mengadakan pelatihan dalam bentuk seminar dan pelatihan dengan waktu yang terbatas dan jumlah peserta sangatlah sedikit.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi Baristand Industri Palembang yang menarik dan mudah dipahami oleh kalangan masyarakat atau Petani karet agar bisa belajar dalam pengolahan karet yang baik. Maka dari itu *Video Animasi 2D Pengolahan karet* , dapat dijadikan solusi, sebagai salah satu media informasi dan promosi yang efektif dan menarik karena tidak banyak mengandung tulisan, melainkan dalam bentuk video.

Dalam pembuatan video, pemanfaatan animasi dua dimensi (2D) mampu memberikan daya tarik sendiri. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video (Kausar., 2015). Oleh karena itu pada pembuatan *video Animasi 2D Pengolahan karet* Baristand Industri Palembang ini akan dibuat animasi 2D sebagai penunjang estetika dan mencoba memberikan gambaran lebih baik dari informasi yang akan disampaikan.

Sehingga pada penelitian ini penulis akan membuat animasi 2D yang akan digunakan dalam *video Animasi 2D Pengolahan karet* dari Baristand Industri Palembang dan melihat tingkat kesesuaian animasi 2D yang dibuat sebagai peran pendukung dalam menyampaikan informasi Jasa Pelatihan dan Konsultasi dari Baristand Industri Palembang.

Berdasarkan uraian diatas, adapun judul Skripsi yang akan penulis ambil adalah “***Video Animasi 2D Pengolahan Karet Mentah Pada Baristand Industri Palembang***”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis merumuskan permasalahan bahwa, masih adanya masyarakat atau petani karet di Kota Palembang yang belum mengetahui tentang tentang pengolahan karet yang baik dan pengolahan karet dengan daya jual lebih tinggi, dalam meningkatkan prekonomian. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media informasi serta promosi berupa *Video Animasi 2D Pengolahan Karet Mentah Pada Baristand Industri Palembang*, yang menarik dan mudah diingat oleh semua kalangan masyarakat.

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat sebuah batasan masalah, sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *video Animasi 2D pengolahan karet* Baristand Industri Palembang ini, penulis hanya membahas tentang *video Animasi 2D pengolahan karet* saja.
2. Mengetahui bagaimana proses penyajian *video animasi* kepada masyarakat sebagai media informasi.
3. Mengetahui tentang kesesuaian video animasi kepada pakar.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Skripsi adalah :

1. Menghasilkan animasi 2D yang akan digunakan dalam pembuatan *video animasi* Baristand Industri Palembang Untuk petani-petani karet;
2. Untuk membantu petani agar bisa meningkatkan prekonomian;
3. Memberikan informasi kepada seluruh kalangan masyarakat, serta sebagai sarana promosi dan mengajak masyarakat yang memiliki usaha / bisnis untuk menggunakan jasa pelayanan dari Baristand Industri Palembang;

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai Baristand Industri Palembang.
2. Menjadi media informasi dan promosi yang dapat ditonton ketika Baristand Industri Palembang melakukan sosialisasi kepada masyarakat ataupun klien Baristand Industri Palembang itu sendiri.

1.6. Metode Penelitian

Dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam proposal ini, penulis menggunakan metode Luther, yaitu sebagai berikut :

1. *Concept*
Menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identification audience*), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain, dan spesifikasi umum
2. *Design*
Tahap dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
3. *Material Collecting*
Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar icon, foto, animasi, *video*, *audio*.

4. *Assembly*

Tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly*.

6. *Distribution*

Tahap akhir pengemasan dan penyebaran dari produk

1.7. Sistem Penulisan

Dalam mempermudah pembahasan dan pemahaman, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini mengutarakan latar belakang dan alasan pemilihan judul, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, pembatasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dan mendasari dalam pembuatan video animasi 2D ini.

BAB III. METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan data, pengembangan, metode, hingga tes kinerja sistem.

BAB IV. HASIL DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil yang diharapkan sesuai dengan perancangan dan teori yang telah dilandaskan.

BAB V. PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari bab – bab sebelumnya dan saran untuk kedepannya.